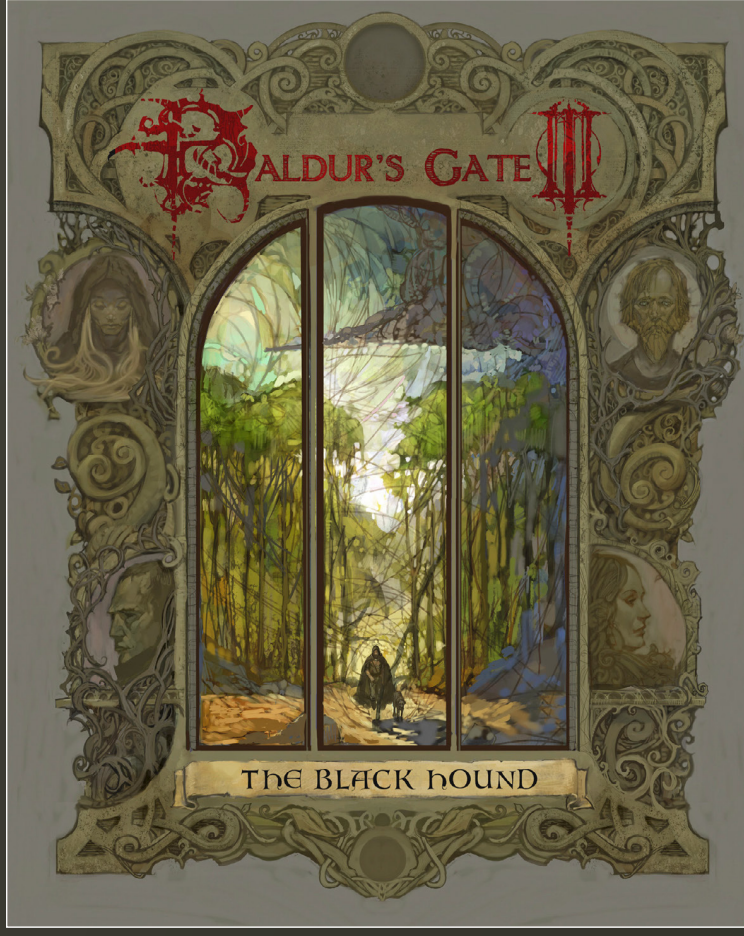
Larians dritter Teil ist nicht der erste Versuch

DER FLUCH VON BALDUR'S GATE

Wir sprachen mit Veteranen von Black Isle und Bioware über ihre Ideen für frühere Anläufe von Baldur's Gate 3 – und woran diese scheiterten. Von Heinrich Lenhardt



Black Isle kommt 2001 auf den Hund: Das Interplay-Studio beginnt mit der Vorproduktion des neuen D&D-Rollenspiels The Black Hound. Der Name Baldur's Gate 3 kommt erst später auf Drängen des Managements dazu, sehr zum Verdruss von Lead Designer Josh Sawyer.

Eigentlich ist Baldur's Gate 3 schon längst erschienen. Und ihr habt es wahrscheinlich auch gespielt: Im Juni 2001 beendet Throne of Bhaal die Handlung um die Sprösslinge des Mordgottes Bhaal, zu denen auch unser Held gehört. Am Ende haben wir die Wahl, ob wir Papas Posten übernehmen oder dessen Essenz ein für alle Mal zerstören.

Doch das Finale der epischen Trilogie findet »nur« als Erweiterung statt. Denn in den frühen Nullerjahren zieht es Bioware weg von der Lizenzabhängigkeit, man will lieber eigene Marken wie Jade Empire, Mass Effect und Dragon Age entwickeln. »Wir wussten, dass es nicht den Standard erreichen würde, den die Leute von einem Spiel namens Baldur's Gate 3 erwarten. Also machten wir es als Erweiterung«, begründete Lead Designer James Ohlen diese Entscheidung.

Doch damit ist die Akte Baldur nicht geschlossen, vielmehr beginnt die jahrzehntelange Quest, eine Fortsetzung zu produzieren. Den hoffnungsfrohen Helden der Entwicklung stellen sich dabei keine Drachen und Dämonen in den Weg, aber Widrigkeiten wie Lizenzkomplikationen und Finanzsorgen. Wir setzen uns mit ihnen ans Lagerfeuer, um den Geschichten der verlorenen Baldur's Gates zu lauschen.

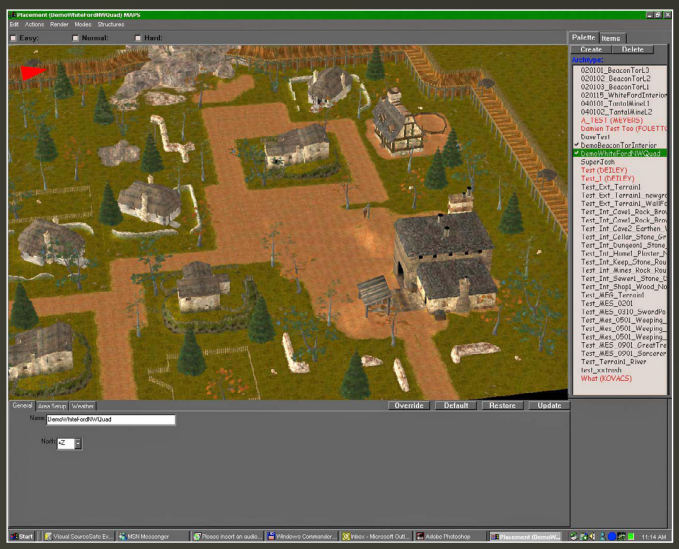
Dicker Hund

Interplays Rollenspielteam Black Isle steckt noch in der Entwicklung von Icewind Dale 2, als 2001 Pläne für ein neues Projekt geschmiedet werden. »Unser Arbeitstitel dafür war FR6, denn es war das sechste Forgotten-Realms-Spiel, das wir machten«, erklärt Chris Parker, damals Interplay-Producer und heute Game Director bei Obsidian Entertainment. »Unser ursprünglicher Plan war es, einfach ein cooles D&D-Rollenspiel mit einer wirklich starken 3D-Engine zu machen.« Diesem Projekt den Namen Baldur's Gate 3 zu geben, ist eine Entscheidung des Managements. Die ersten beiden Spiele der Serie waren Millionenseller, der Wiedererkennungswert der Marke bei den Fans ist gigantisch. Was man von The Black Hound nicht behaupten kann – denn das ist der Titel, der Lead Designer Josh Sawyer vorschwebt. Und dessen Begeisterung über den Namensanhang hält sich ziemlich in Grenzen, um es einmal vorsichtig auszudrücken.

Baldur's Gate? Nein danke.

»Ich fand das ganz schön schrecklich«, erinnert sich Sawyer bei unserem Gespräch im

Aus dem Frühjahr 2003 ist dieser Desktop-Screenshot vom PC eines Black-Isle-Mitarbeiters überliefert. Das Hintergrundbild ist eine Spielszene aus dem Prototyp von Baldur's Gate 3: The Black Hound.



Für The Black Hound programmiert Black Isle die neue 3D-Engine Ferguson. Hier sehen wir das eher beschauliche Städtchen White Ford aus dem ersten Storykapitel im Editor.

Dank der Ferguson-Engine wäre Baldur's Gate 3: The Black Hound eines der grafisch besten Rollenspiele seiner Zeit gewesen.

NPC Name
Well met, lady. I'm Sven. Karadesh. What you are doing in my family crypt?
PC Name
1. I could ask you the same thing, Sven
2. I'm just looking around. Can you tell anything about Grave Hollow?
3. Farewell for now

Bei den Dialogoptionen sollten individuelle Charakterwerte stärker berücksichtigt werden als in den ersten beiden Baldur's Gates.

Jahr 2020. Gemeinsam mit Chris Parker und Obsidian-Studiochef Feargus Urquhart sitzt er am Konferenztisch, um Erinnerungen an die frühen Nullerjahre (und Bilder eines alten Prototypen für diesen Artikel) auszugraben. Sein damaliges Unbehagen über die Baldur's-Gate-3-Namenspläne erklärt er so: »Die ersten beiden Baldur's-Spiele drehten sich um die Bhaalkinder, sie waren durch die Handlung und die wiederkehrenden Charaktere miteinander verbunden. Aber die Story von FR6 hatte mit den Bhaalkindern und diesen Charakteren überhaupt nichts zu tun, der Name wurde erst nachträglich beschlossen. Interplay meinte, wir sollten es als Baldur's-Gate-Spiel bezeichnen. Und meine Reaktion war: ›Oh … alright‹.« Der verkniffene Tonfall kündet vom geringen Enthusiasmus. Und was hat Sawyer dann unternommen, um das geplante Rollenspiel mehr an Baldur's Gate anzupassen? Kurz gesagt: gar nichts. »Das schien nicht nötig zu sein. Es war ein Spiel, das sich wie ein eigenständiges Forgotten-Realms-D&D-Abenteuer anfühlte. Wir hatten bereits eine große Story mit vielen Begleitern und allen möglichen verrückten Sachen entwickelt. Meine Einstellung war: Solange wir klar rüberbringen, dass es keine Fortsetzung der Bhaalkinder-Saga sein wird, dann ist es OK, wenn wir überhaupt nichts damit zu tun haben.«

»Je mehr, desto besser«

Dieses Baldur's Gate 3 wäre also etwas Etikettenschwindel, aber ein episches und (über-)ambitioniertes Werk gewesen. Urquhart meint, die angestrebte Spielzeit lag bei etwa 80 Stunden, Sawyer spricht gar von genug Stoff für bis zu 200 Stunden: »Es war gewaltig. Ich denke, unsere Mentalität [bei Black Isle] war: ›Je mehr, desto besser‹. Ich habe 1.600 Seiten Designdokumentation für das Spiel geschrieben, was zu viel ist – das wäre selbst für fünf Spiele zu viel gewesen«, meint er lachend. Vielleicht hätte man etwas davon für die Nachfolger gebrauchen können, denn The Black Hound sollte der Auftakt einer eigenen Trilogie sein.

Eine interne Projektübersicht vom März 2002 gibt uns Einblicke in die ehrgeizigen Pläne. Zu diesem Zeitpunkt beginnt die Produktion nach einer Vorbereitungsphase auf Hochtouren zu laufen und das Team wächst entsprechend. Der Beginn der Beta-Phase wird (optimistisch) für Ende November angesetzt, am 22. April 2003 soll das fertige Spiel in den Händlerregalen stehen. Läuft alles glatt, will Black Isle die Handlung in zwei Fortsetzungen aufgreifen. Dabei wachsen die Heldenstufen und die Ausmaße der Bedrohung. In The Black Hound sollte die Obergrenze bei Charakterlevel 8 bis 10 liegen, ganz sicher war man sich noch nicht.

Party in den Dalelands

Ähnlich wie bei den ersten Baldur's-Gate-Titeln würden wir zu Beginn einen Hauptcharakter erschaffen. Dabei gäbe es gemäß den D&D-Regeln der 3. Edition die Wahl zwischen sieben Rassen, elf Klassen und neun Gesinnungen. Im Spielverlauf rekrutieren wir bis zu 20 Begleiter, von denen in Baldur-Tradition sechs in die Party passen. Ein kooperativer Multiplayer-Modus sollte es anderen Spielern erlauben, einzelne Partymitglieder zu steuern. Und die hätten einiges zu entdecken, rund 30 unterschiedliche Schauplätze mit um die 300 Maps waren vorgesehen. Dort schlagen sich die Helden mit etwa 50 Monstertypen herum, deren Anzahl durch Texturvariationen verdoppelt wird.

Story und Dialoge klingen sehr gehaltvoll, die Anzahl der Wörter wird mit »mindestens

Der Weg zum ersten Baldur's Gate 3

Das bislang letzte offizielle Spiel der Serie erscheint im Juni 2001: Throne of Bhaal ist eine ziemlich umfangreiche Erweiterung zu Baldur's Gate 2 und richtig gut.

Dieses letzte Kapitel der sogenannten Bhaalkinder-Trilogie ist eigentlich das wahre Baldur's Gate 3, denn ursprünglich war es als eigenständiges Spiel geplant gewesen.

Black Isle ist das interne Studio von Baldur's-Gate-Publisher Interplay. Während der Fertigstellung von Icewind Dale 2 (Bild) beginnt ein kleines Team mit einem neuen D&D-RPG.

Charakterentwurf für einen Druiden. Für The Black Hound waren rund 20 Begleiter vorgesehen, zwischen denen wir bei der Besetzung der sechsköpfigen Party hätten wählen können.

Die 3D-Technologie erlaubte komplexere Architektur, größere Höhenunterschiede und Charakterfähigkeiten wie Klettern oder Springen.

The Black Hound sollte das Pause-&-Play-Kampfsystem der Baldur-Vorgänger fortführen und die damals aktuelle dritte D&D-Regeledition verwenden. Über einen alternativen Rundenkampfmodus wurde schon damals zumindest laut nachgedacht.

500.000, aber wahrscheinlich nicht mehr als 750.000« angegeben. Durch einen Zufall wird unser Held in die Machenschaften der Klerikerin May Farrow verwickelt, welche die Seele ihres ziemlich unangenehmen Gatten wiederbeleben will (mehr dazu im Kasten »Die Story von The Black Hound«).

Im Gegensatz zu Black Isles linearen Icewind-Dale-Titeln sollte The Black Hound mehr Freiheiten bei der Erkundung erlauben, neuer Schauplatz sind die Dalelands in Nord-Faerûn. Die wichtigsten Argumente für das Spiel laut der internen Beschreibung: »Starke Story, komplexe Charakterdarstellung, vollständige und gründliche Adaption der Regeln. Der Titel wird nicht nur Rollenspieler ansprechen, sondern auch Strategiespieler und sogar einen gewissen Reiz für Adventure- und Action-Fans haben.« Wie denn das? Neben Tiefgang und leichter Bedienung will The Black Hound mit eindrucksvoller Grafik locken, für die eine brandneue 3D-Engine gebaut wird.

3D-Höhenflug

Bioware programmierte in den späten Neunzigerjahren die Infinity-Spielengine fürs erste Baldur's Gate, doch 2002 wirkt die 2D-Optik angestaubt. Black Isle entwickelt deshalb eine neue Engine mit dem Arbeitstitel Ferguson, die einen ähnlich übersichtlichen Blickwinkel bietet, aber die Verwendung von 3D-Charaktermodellen und mehr spielerische Finessen erlaubt. »Wir versuchten vielleicht zu viel«, meint Josh Sawyer im Rückblick. »Wir wollten möglichst viele benutzbare Skills der Tabletop-Regeln einbauen. Wir beschäftigten uns mit Dingen wie Klettern oder Springen.«

Beim Ansehen des Gameplay-Videos von Larians Baldur's Gate 3 fühlt er sich an einige der alten Ideen erinnert: »Wir hatten für FR6 [The Black Hound] einen Minenlevel gebaut, bei dem es große Höhenunterschiede und Sprünge gab, die echt cool wirkten. Solche Sachen konntest du nicht in einem isometrischen Spiel mit der Infinity Engine machen.« Auch in Sachen Kampfsystem klingt The Black Hound erstaunlich modern, es gab Überlegungen, neben dem Pause-&-Play-Ablauf der Vorgänger einen Rundenmodus einzubauen. Aber warum wurde das vielversprechende Rollenspiel nie fertig?

Interplays Sargnagel

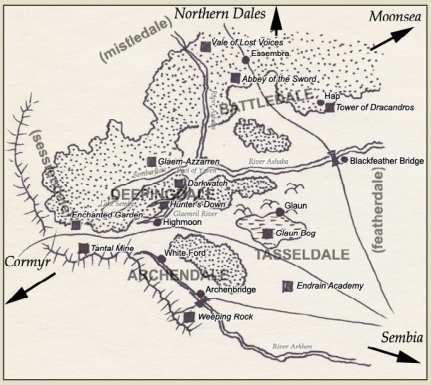
Gescheitert ist FR6 alias The Black Hound alias Baldur's Gate 3 die Erste nicht an den großen Ambitionen, sondern dem Verlust der D&D-Lizenz. Interplay hatte Finanzprobleme und war mit den Zahlungen an den damaligen Rechteinhaber TSR im Verzug.

Um diese Schulden abzubauen, verzichtete die Geschäftsleitung lieber komplett auf die D&D-Grundlage: »Interplay verlor die Lizenz, das war alles. Es gab keinen anderen Grund, warum wir mit der Arbeit daran aufhörten«, bestätigt Feargus Urquhart. Josh Sawyer ergänzt trocken: »Und glaub mir, das ist extrem frustrierend.«

Dieser Lizenzverlust sorgt heute für große Heiterkeit in der Runde der ehemaligen Kollegen, aber 2003 war niemandem zum Lachen zumute. Urquhart bezeichnet den Lizenzverlust als den letzten Sargnagel für Interplay – noch im selben Jahr gründet er mit Chris Parker und drei weiteren Kollegen Obsidian Entertainment.

Vorsicht, Spoiler: Die Story von The Black Hound

Archendale. Ein aufkommender Sturm zwingt ihn dazu, Unterschlupf im Friedhof Shepherd's Glen zu suchen. Plötzlich schleppt sich ein schwarzer Hund ins Lager, der von May Farrow und ihrer Banditenbande gejagt und getötet wird. Denn das ist kein ungewöhnlicher Hund, sondern ein Unglücksbote, der Mays Ehemann Brien wegen begangener Gräueltaten heimsuchte. Der Geist des Hundes ist nun mit unserem Protagonisten verbunden und erscheint immer wieder, um ihn auf die Spur von May zu führen. Denn die Klerikerin bereitet ein Ritual vor, um mithilfe eines Elfen-Kenotaphs die rastlose Seele ihres Gatten zurückzuholen. Im Spielverlauf lernen wir diverse politische und religiöse Fraktionen kennen, die ihre ganz eigenen Meinungen zu diesen Plänen haben. Die Handlung wird durch eine von drei Schlussvarianten abgeschlossen. Beim relativ guten Ende bewegen wir May dazu, dass sie Briens Schuld akzeptiert und dessen Seele ins Jenseits ziehen lässt. Die zweite Variante: Briens Wiederbelebung gelingt, woraufhin eine der Spielweltfraktionen angreift. Wir haben dann die Wahl, ob wir im Finale May und Brien bekämpfen oder ihnen beistehen. Beim bösen Ende töten wir May, bevor sie sich um Briens Seele kümmern kann, die dadurch keine Ruhe findet. Eines hätten alle Schlussvarianten gemeinsam: Der schwarze Geisterhund bleibt weiter mit unserem Helden verbunden, um auch in geplanten Fortsetzungen gemeinsam Gassi zu gehen.



Auf dieser Karte sind einige der geplanten Schauplätze eingezeichnet.

Der Hanged Hobgoblin ist ein Gasthaus in der ersten Stadt White Ford.

HIGHMOON
1 - rising moon inn
2 - rising moon towers
3 - leaves of learning
4 - bathhouse
5 - royal high house
6 - high market
7 - sculpture garden
8 - drainage pool

Eine frühe Konzeptgrafik-Übersicht wichtiger Lokalitäten in Highmoon.

Der Fallout nach dem D&D-Verlust

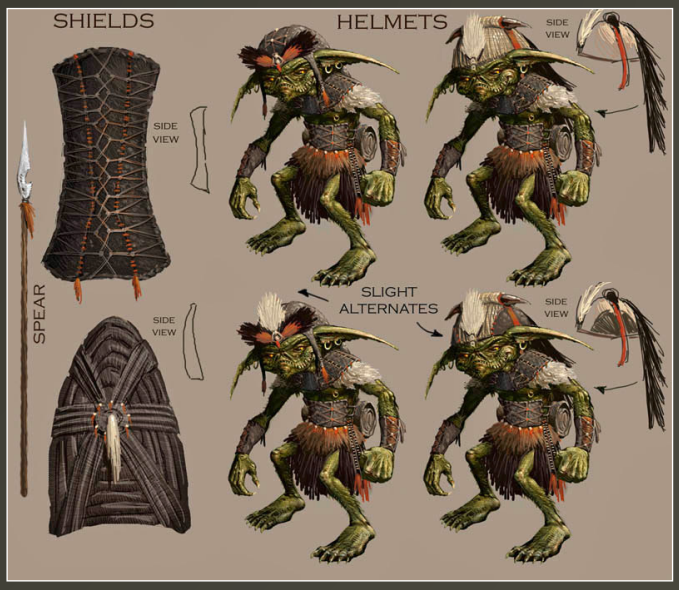
Hätte man The Black Hound vielleicht ohne D&D-Lizenz fortführen können? »Nein, das hätte zu allen möglichen Problemen geführt«, meint Sawyer, Schauplätze und Spielregeln waren eng mit der D&D-Vorlage verknüpft. Außerdem wollte sich das demoralisierte Team auf etwas anderes stürzen: »Wir sagten uns: Lasst uns lieber Fallout 3 versuchen! Diese Engine hat Potenzial, wir können damit tolle Sachen machen.« So wird die für The Black Hound begonnene Technologie für Van Buren verwendet, das ist der Arbeitstitel für das dritte Fallout-Spiel. Doch auch dieses Projekt überlebt den Absturz von Mutterfirma Interplay nicht, im Dezember 2003 wird die Rollenspiel-Abteilung Black Isle endgültig aufgelöst. Doch das Thema Baldur's Gate 3 ist für die Entwickler noch nicht erledigt.

Vernachlässigte Rollenspielschätze

Obsidian Entertainment ist ein Auffangbecken für viele ehemalige Black-Isle-Entwickler. Die ersten Veröffentlichungen des Studios sind Fortsetzungen zu etablierten PC-Rollenspielen: Star Wars Knights of the Old Republic 2 und Neverwinter Nights 2. 2010 kehren Josh Sawyer, Chris Avellone & Co. auch zur Fallout-Serie zurück, sie entwickeln New Vegas für den neuen Rechteinhaber Bethesda. Und es gibt weitere Ideen, um altgediente Rollenspielmarken aufzugreifen: »Wir haben Fortsetzungen zu allen möglichen Serien gepitcht, die zu dem Zeitpunkt als tot galten«, deutet Chris Parker an. Da wollen wir natürlich Namen wissen, Feargus Urquhart zählt auf: »Arcanum, Might & Magic, Wizardry, auf alle Fälle Ultima.«

Auch wenn nichts daraus geworden ist: Allein die Vorstellung eines Obsidian-Ultimas regt die Fantasie und die Produktion aller möglichen Körperhormone an. Heute gehört das Studio zu Microsoft und muss sich weniger Sorgen um die Miete machen, doch

Diese Schäfchen waren leider nicht im Trockenen. Black Isle plante eine ganze Black-Hound-Trilogie, doch die D&D-Lizenz war zu teuer.



Der Umstieg auf 3D-Charaktermodelle versprach mehr sichtbare Ausrüstungsdetails, sowohl bei Heldenparty als auch Monstern.

Eine Black-Hound-Konzeptzeichnung von Archenbridge, der Hauptstadt der Region Archendale.

damals suchte man stetig nach neuen Auftraggebern: »Wir haben oft versucht, Publisher daran zu erinnern, was für ein tolles Rollenspiel wir mit den alten Marken machen könnten, die sie noch rumliegen haben«, meint Parker. »Und in diese Kategorie fällt auch Baldur's Gate.«

Effektvolle Perspektive

Ende 2009 sieht es so aus, als könnte die Produktion für Obsidians Baldur's Gate 3 beginnen. Das Studio hat beim zeitweiligen Rechteinhaber Atari ein neues Konzept gepitcht, das mit The Black Hound nichts mehr zu tun hat: »Es war komplett anders, denn da waren wir schon in einem moderneren RPG-Zeitalter«, verrät Urquhart. »Nachdem KotOR herauskam, ging der Trend weg von der isometrischen Perspektive und hin zu Third-Person- oder Ego-Ansicht. Ich hasse es, das so zu vereinfachen, aber was wir pitchten, lautete im Prinzip: ›Was wäre, wenn man Mass Effect und Baldur's Gate nehmen und es kombinieren würde?‹«

Also eine D&D-Fantasywelt, die ähnlich wie bei Biowares Mass Effect aus der Verfolgerkamera-Perspektive gezeigt wird. Doch auch dieses geplante Baldur's Gate 3 wird von finanziellen Turbulenzen vereitelt.

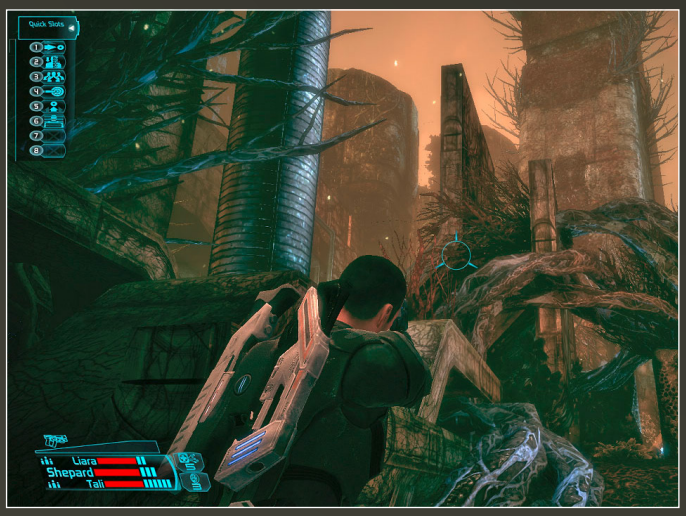
»Die Verhandlungen waren abgeschlossen und von Atari hieß es: ›Wir unterschreiben den Vertrag in den nächsten Tagen‹«, erinnert sich Urquhart, aber das geschah nie. Niemand von Atari sagt ihm, warum man das Projekt auf einmal fallen lässt.

Aber zur selben Zeit tauchen Berichte über Ataris prekäre Finanzlage auf, die Firma muss Geschäftsbereiche verkaufen und wird im Dezember 2009 von Hasbro wegen D&D-Lizenzvereinbarungen verklagt. Die Rechte an der populären Fantasywelt landen letztendlich bei Wizards of the Coast – und da klopft 2012 ein alter Bioware-Veteran mit seinen Baldur-Vorstellungen an.

Remakes und mehr

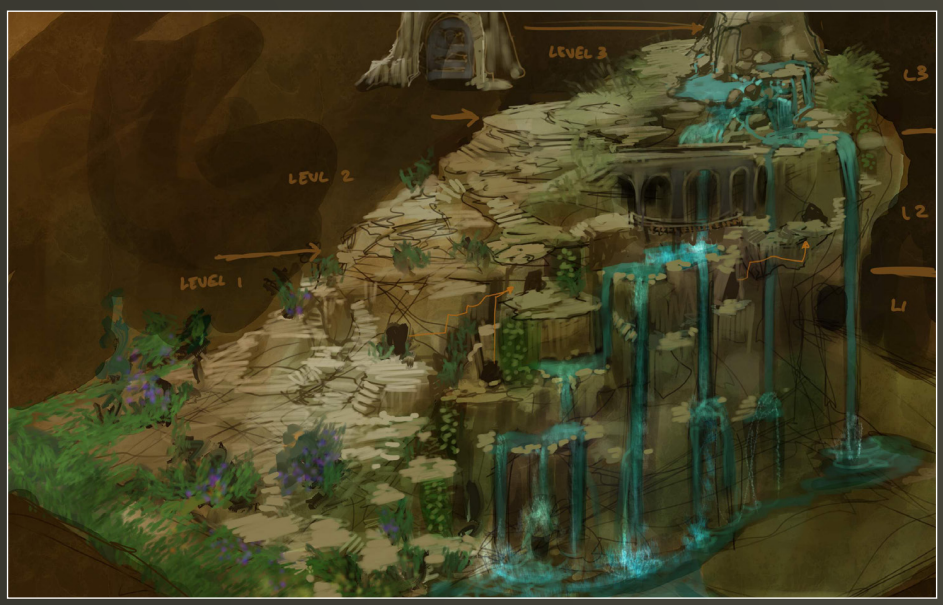
Während der langen Wartezeit auf ein neues Baldur's Gate kümmert sich ein Studio von

Nach dem Aus für The Black Hound sollte die Ferguson-Engine für ein drittes Fallout-Spiel mit dem Arbeitstitel Van Buren verwendet werden. Interplays Finanzkollaps vereitelte auch dieses Projekt.



Obsidian hat Ende 2009 einen Vertrag mit Atari ausgehandelt, um ein Baldur's Gate 3 zu entwickeln, dessen Kameraperspektive sich an modernen Rollenspielen wie Mass Effect (Bild) orientiert.

Josh Sawyer ist der Lead Designer von Titeln wie Fallout: New Vegas, Pillars of Eternity und The Black Hound, dem unvollendeten D&D-Rollenspiel, das Interplay als Baldur's Gate 3 vermarkten wollte. Zuletzt arbeitete er an Pillars of Eternity 2: Deadfire.



Feargus Urquhart war Abteilungsleiter von Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle. Nach dessen Schließung 2003 gründete er das Studio Obsidian Entertainment (The Outer Worlds), das Ende 2018 von Microsoft übernommen wurde.

Ex-Bioware-Mitarbeitern um die Pflege der alten Spiele. Beamdog veröffentlicht seit 2012 Remakes der Bhaal-Trilogie für PC, Konsolen und Smartphones.

2016 bringt das Studio mit Siege of Dragonspear auch eine neue Erweiterung heraus, deren Handlung zwischen Baldur's Gate 1 und 2 angesiedelt ist. Und es gibt sogar Pläne, ein komplett neues Baldur's Gate 3 zu entwickeln, das an die Story der Vorgänger anknüpft und ein Wiedersehen mit alten Charakteren beschert.

»Wir waren schon seit dem Tag, an dem wir die Rechte für die Enhanced Editions erhielten, an der Entwicklung eines Baldur's Gate 3 interessiert«, meint Beamdog-CEO Trent Oster. »Siege of Dragonspear sahen wir als eine gute Übung für unsere Design- und Schreib-Fertigkeiten.«

Nach Dragonspear will man aber die alte Infinity Engine aufgeben, weil es arg mühsam ist, damit neue Inhalte zu produzieren: »Wir hatten uns Unity und Unreal angesehen und neigten dazu, die Unreal Engine zu verwenden.« Die Tage der klassischen 2D-Optik waren wohl endgültig gezählt.

Fortsetzung der Bhaal-Story

Larians Baldur's Gate 3 macht einen Zeitsprung von 100 Jahren und will mit der alten Story nicht viel zu tun haben. Beamdogs Spiel wäre in der Hinsicht das Gegenteil gewesen: Eine direkte Fortsetzung der Bhaal-Geschichte für Helden im Stufenbereich von Mitte 20 bis etwa 30, sogar mit der Option, Charaktere aus Baldur's Gate 2 oder Throne of Bhaal zu importieren.

Der Spieler entscheidet über den Ausgang der Vorgänger, weshalb die Handlung von einer Kanonversion der Story ausgegangen wäre: Unser Hauptcharakter hat die Gottesrolle angenommen, erregt aber den Unmut des Kollegen Cyric, der das Mordressort selbst übernehmen möchte. Dieser Lügengott hatte bereits in Throne of Bhaal einen kurzen Auftritt und wäre der Hauptgegner der neuen Geschichte gewesen. Trent Oster spricht von einem Krieg, der über verschiedene Planes [Ebenen] hinweg geführt wird: »Das Resultat wäre eine Verfolgungsjagd durch so ziemlich jedes Szenario gewesen, das du dir vorstellen kannst, fast wie eine Achterbahnfahrt durch die spannendsten Schauplätze in den Vergessenen Reichen. Baldur's Gate 2 und Throne of Bhaal haben schon viele Orte abgedeckt, aber wenn man durch verschiedene Planes reist, gibt es da eine Menge Möglichkeiten.«

Alte Charakterstärke

Dieses Baldur's-Gate 3-Konzept hätte ein Wiedersehen mit liebgewonnenen Begleitern aus den Vorgängern erlaubt, die für Trent Oster eine wesentliche Stärke der ersten Teile sind: »Die Spieler liebten diese Charaktere. Ich glaube, die machten deshalb so viel Spaß, weil sie auf eine Pen-&-Paper-Kampagne zurückgehen, die James Ohlen jahrelang leitete. Sie basierten also auf Charakteren, an deren Hintergrundgeschichte verschiedene Leute über einen langen Zeitraum

... aber die Gnomin Maralie Fiddlebender aus Icewind Dale war als Begleiterin vorgesehen.

Chris Parker gehörte im Juni 2003 zu den fünf Gründern von Obsidian Entertainment. Bei Interplay betreute er als Producer unter anderem die ersten Baldur's-Gate-Spiele von Bioware. Er ist heute noch bei Obsidian und betreute etwa The Outer Worlds als Mit-Produzent.

hinweg gefeilt hatten. James konnte dieses ganze Rohmaterial nutzen und die Autoren mit all den Details versorgen, was diese Charaktere dachten, wie sie sich verhielten und was ihre Motive waren, all die Einzelheiten, die sie interessant und fesselnd machten.« Diese Gelegenheit wollte er nutzen.

Dabei hat Oster vollstes Verständnis dafür, dass die neuen Entwickler von Baldur's Gate 3 einen weiten Bogen um die alte Geschichte machen: »Die Larian-Leute haben mit Divinity: Original Sin eine sehr erfolgreiche Serie; ihnen gelang es, einen Spielstil zu finden, den die Leute wirklich mögen. Es wäre eine enorme zusätzliche Herausforderung, wenn sie versuchen würden, neben dem D&D-System auch noch die Baldur's-Gate-Story reinzukriegen. Wofür sie sich entschieden haben, macht eine Menge Sinn.«

Teurer Spaß

Gescheitert ist Beamdogs Baldur's-Gate-Projekt daran, dass es für das kleine kanadische Studio eine Nummer zu groß war. D&D-Lizenzansprechpartner Wizards of the Coast legt in den Verhandlungen auf eine teure AAA-Produktion Wert, ohne diese aber selbst finanzieren zu wollen. Und Beamdog gelingt es nicht, einen solventen Publisher als Partner zu finden, um ein ausreichend großes Budget zu stemmen.

Diese Gespräche finden statt, bevor Chris Cocks im Juni 2016 neuer President von Wizards of the Coast wird und einen aggressiveren Kurs in Sachen Computerspiele einschlägt. Dadurch kommt es dann nicht nur zum Larian-Deal, Wizards hat mit Archetype Entertainment auch ein neues Studio gegründet, das derzeit unter Leitung von James Ohlen an einem SciFi-RPG arbeitet.

Rundenkampf vs. Echtzeit mit Pause

Beamdogs Baldur's Gate 3 hätte sich den Planungen nach sehr stark an den ersten Spielen der Serie orientiert, nur beim Kampfsystem war man sich noch unschlüssig. »Darüber haben wir viel debattiert, es ging hin und her«, erinnert sich Trent Oster. »Ein Argument betraf die Konsolenseite: Es würde schwierig sein, ein Pause-&-Play-System hinzukriegen, das auf Konsolen gut funktioniert und intuitiv ist. Bei einem reinen Rundensystem fällt es viel leichter, zu verstehen, was man zu jedem Zeitpunkt machen kann. Echtzeit mit Pause ist dagegen diese Mischung aus zwei Kampfstilen, halb Echtzeitstrategie, halb rundenbasiert.«

Oster lässt dabei durchblicken, wo seine persönlichen Präferenzen in Sachen Kampfsystem liegen: »Ich finde Pause & Play prima, denn wenn ich in einen leichten Kampf gerate, metzele ich mich schnell durch. Aber wenn es knifflig wird, kann ich das Geschehen anhalten, mikromanagen, Kommandos aneinanderreihen und habe mitunter sogar mehr taktische Tiefe: ›OK, der Zauber braucht so lange, ich beginne also damit, diesen Charakter dorthin zu bewegen, damit er außer Reichweite ist, wenn der Zauber wirkt.‹ Es gibt da einiges an Timing und Feinheiten, mit denen du spielen kannst.«

Wer füllt die Echtzeitlücke?

Dass Larians Baldur's Gate 3 auf ein reines Rundenkampfsystem setzt, könnte auch eine Gelegenheit für andere Serien sein, das Echtzeitsystem mit Pausenfunktion in Ehren zu halten und so alte Fans von Baldur's Gate anzulocken. Da muss man natürlich in die Obsidian-Runde fragen: Wäre das nicht der richtige Zeitpunkt, um ein neues Pillars of Eternity anzugehen?

Josh Sawyer macht dazu nur vielsagend »Hmmm«, schnell springt ihm sein Chef zur Seite: »Nein, Josh wird da nicht anbeißen«, lacht Feargus Urquhart, um dann zu allgemeinen Kampfsystembetrachtungen abzubiegen: »Das ist schon ein interessantes Thema, wir reden viel über Runden vs. Echtzeit. Und ich war immer jemand, der für das pausierbare Echtzeitsystem plädiert hat.«

Dass es früher so gut funktionierte, liegt seiner Meinung nach daran, dass die Aktionen der Charaktere eingeschränkter waren. Doch inzwischen erwarten die Spieler komplexere Charaktere mit mehr Handlungs-

Novice Muzul
FOR_PENANCE_SUB
Gale blasted Novice Monk, for [5 Force Damage]
Gale killed Novice Monk
The party gained 30 experience.

Nach all den vergeblichen Anläufen anderer Studios steht Larians Baldur's Gate 3 kurz vor der Veröffentlichung. Dass dabei ein Rundenkampfsystem zum Einsatz kommt, finden die Entwicklerkollegen von Obsidian und Beamdog gut nachvollziehbar.

Die Bioware-Veteranen Trent Oster und Cameron Tofer gründeten 2009 Beamdog. Nach den Enhanced Editions von Baldur's Gate 1 und 2 entwickelten sie die neue Erweiterung Siege of Dragonspear (Bild). Beamdog war daran interessiert, ein drittes Baldur's Gate zu produzieren, das an Story und Charaktere der Bhaal-Trilogie anknüpft. Das Studio fand aber keinen Publisher, der das Projekt finanziert.

möglichkeiten. Außerdem verweist Urquhart darauf, dass es dank 3D-Engines inzwischen Kameraperspektiven gibt, die Rundenkämpfe deutlich cooler aussehen lassen, als es damals möglich war, als Beispiel nennt er Firaxis' Taktikspiel XCOM von 2012.

Einsteigerfreundlichkeit macht die Runde

Josh Sawyer erweist sich als Rundensympathisant, der eine Theorie für die abflauende Pause-&-Play-Popularität hat: »Das erste Baldur's Gate erschien während der Blütezeit der PC-Echtzeitstrategie. Viele Spieler waren mit dem Konzept vertraut, das Geschehen anzuhalten, mehrere Einheiten zu wählen und ihnen Kommandos zu geben. Doch heutzutage ist Echtzeitstrategie bei Weitem nicht mehr so groß. Als wir Pillars of Eternity [2015] veröffentlichten, bemerkten wir, dass viele Spieler keine Ahnung hatten, wie das Kampfsystem funktioniert, es fehlte ihnen einfach an Erfahrung mit dem Prinzip. Ich glaube, dass der Rundenablauf für ein langsameres, bedachteres Kampfsystem sorgt, das vielleicht auf viele Leute weniger einschüchternd wirkt.« Sawyer will Pause & Play nicht komplett abschreiben, letztendlich komme es auf das jeweilige Spiel und die Qualität der Umsetzung an: »Du kannst Rundenkämpfe richtig gut hinkriegen oder sie zu einer üblen Schinderei machen. Pause & Play kann so gelingen, dass es leichter zu managen ist, aber auch in ein chaotisches und frustrierendes Durcheinander ausarten. Es hängt also viel vom jeweiligen Spiel und der Ausführung ab und welches Publikum du anvisierst.«

Ein bisschen Hund im Modul

Ein Hund ist in dieser Geschichte der Beinahe-Baldurs aber noch begraben: 2006 beginnt Josh Sawyer in seiner Freizeit damit, The Black Hound als Modul für Neverwinter Nights 2 zu adaptieren. Hoffnungen auf eine komplette Umsetzung sollten wir uns aber nicht machen: »Ich hatte das Startdorf von The Black Hound und einige Gespräche eingebaut, das hat Spaß gemacht. Aber ich hatte nie wirklich geglaubt, dass ich das ganze Spiel auf diese Weise umsetzen kann, es war einfach ein lustiges Experiment.« Dabei spürte Sawyer, dass der Editor von Neverwinter Nights 2 zwar einiges kann, aber insbesondere die Entwicklung von Umgebungen viel Zeit benötigt. Als Hobbyprojekt, das neben seinem Vollzeitjob bei Obsidian läuft, war das doch ein wenig zu viel des Guten. Schließlich hat der gute Josh bei Obsidian auch so schon genug zu tun.

Wir kommen wieder

Bei der Betrachtung all dieser früheren Baldur-Anläufe fällt auf, wie unterschiedlich die Ansätze der Fortsetzungsbemühungen waren. Irgendwo gibt es vielleicht ein Paralleluniversum, in dem sie alle vollendet wurden (und in dem Spieler auf die Ankündigung eines siebten Teils nur noch mit Schulterzucken reagieren).

Larian hat jetzt die Chance, dem Mythos Baldur's Gate seinen eigenen Stempel aufzudrücken. Und dem Namen in mancher Hinsicht gerechter zu werden als Biowares legendärer zweiter Teil – bei dem schaute der Spieler nie in der Stadt vorbei, die der Serie ihren Namen gab. Nach zwei Jahrzehnten Reisezeit freut man sich umso mehr auf ein Wiedersehen in Baldur's Gate 3. ★

DYNAHEIR: Damage Taken (8)
SAFANA: Takes 8 cold damage from Dynaheir (1 damage resisted)
MINSC: Takes 6 piercing damage from Ghast (2 damage resisted)
MINSC: Save vs. Death
MINSC: Save vs. Breath Weapon
KHALID: Attacks Wight
ZOMBIE: Takes 20 slashing damage from Ryckert

Trent Oster arbeitete mit seinem Bruder Brent an Biowares erstem Spiel Shattered Steel. 2009 gründete er das Studio Beamdog, das Neuauflagen und Erweiterungen für die klassischen Baldur's Gate-Titel auf allen möglichen Plattformen entwickelte.

Neben »FR6« hatte The Black Hound auch den Arbeitstitel »Jefferson«, benannt nach dem 3. Präsidenten der USA.